

LAS CHICAS SON ETERNAS. ROLES DE GENERO EN *THE SANDMAN*

Elisa G. McCausland

Universidad Complutense de Madrid

El cómic como soporte de historias en las que se combina texto e imagen está viviendo una ligera bonanza mediática apoyada por editoriales y medios de comunicación que buscan impulsar su visibilidad en la alta cultura. A lo largo del siglo XX el tratamiento de los roles de género ha sufrido una evolución que se ha hecho patente en títulos muy determinados. Esta evolución adquirió un punto de inflexión interesante en los noventa con la nueva ola de autores ingleses entre los que se encontraban Alan Moore o Neil Gaiman. Este último firma *The Sandman*, obra de culto en la que se relata las aventuras de uno de los Eternos, Sueño, a lo largo de diez arcos argumentales. Es en este contexto donde el autor desarrolla una serie de personajes femeninos que nada tienen que ver con las superheroínas de imponente envergadura corporal típicas del *mainstream* americano, ni los objetos de deseo propios de la línea clara francobelga. Neil Gaiman alimenta a sus mujeres de mitología. Centraré mi atención sobre cuatro de las hermanas de Sueño: Muerte, Deseo, Desespero y Delirio. La construcción de estos nuevos mitos posmodernos, no solo femeninos, sino también neutros —véase Deseo, que es, por definición, ambos géneros y ninguno— son el reflejo de un cambio en la construcción de roles de género en el cómic independiente americano.



Siguiendo el sentido de las agujas del reloj: Muerte, Destino, Sueño (en el centro), Destrucción, Deseo, Delirio y Desespero. Ilustración de Frank Quitely para *The Sandman: Noches Eternas*

1. De la mitología al cómic

The Sandman es la obra más importante e influyente del autor inglés, Neil Gaiman. A lo largo de diez arcos argumentales, y su universo expandido, este autor ha logrado dar forma a una mitología presidida por un panteón de dioses llamados Los Eternos. Estos se componen de una familia de hermanos y hermanas más antiguos que el tiempo. Esta familia carece de progenitores. Son representaciones antropomórficas de una idea, de un plano de la realidad (Gaiman, 2002:9), dioses inmortales que no necesitan de la devoción de los seres humanos para existir, como pudiera ocurrirles a otros panteones politeístas. Sus nombres, de mayor a menor «edad», son Destino, Muerte, Destrucción, Sueño, Deseo, Desespero y Delirio (Gaiman, 2003: 8-10).

Regis Debrays habla de lo osado que resulta querer unir épocas, estilos y paisajes, realizando una nueva configuración de la historia del arte y las religiones (Debrays, 1994). Una pretensión, esta, propia de los tiempos posmodernos. La misma que persigue Gaiman con su mitología renovada, en la que los cuentos, los mitos y las leyendas le sirven como materia prima para construir todo un universo de resignificaciones en el que plantear un entramado de relaciones familiares.

Al tratarse de un cómic, la imagen resulta capital para definir la personalidad y los roles que desempeñan. Mientras Destino se caracteriza por su aspecto sobrio y monjil, Muerte y Sueño remiten a la estética propia del punk gótico de finales de los ochenta. Que ambos sean representados con la misma estética no es casualidad. Tánatos e Himno, en la mitología griega, eran hermanos gemelos. Ambos hijos de Nix, compartían sangre con Ker, diosa de la muerte violenta (Hesíodo, 1997). Gaiman guarda para Muerte una personalidad más asociada a Tánatos que a Ker. Pero lo que si adopta para su particular diosa es el género femenino.

Delirio y Desespero son las otras dos diosas de este panteón. Mientras el origen griego de la primera se remite a Discordia, la desencadenante de la Guerra de Troya en el mito homérico, la segunda alude a su gemela, Deseo (Hesíodo, 1997). Porque, cuando no se consigue lo que se desea entra en juego la desesperación. Deseo, por su parte, está inspirado en Eros, el dios griego responsable de la atracción sexual y el amor. Su personalidad concuerda con la de una versión del niño Cupido, hijo de Marte, dios de la guerra, y Venus, diosa del amor. Gaiman, por su parte, lo representa como un adulto ambiguo, sin género definido. Su estética y sus formas están en consonancia con los valores postestructuralistas; más concretamente, con aquellos valores que responden a los principios de la teoría *queer* (Preciado, 2002), de ahí que sea la propuesta más radical de todo el elenco de «diosas».

A priori podría parecer que los personajes femeninos de esta serie orbitaran alrededor del héroe principal. No solo las hermanas diosas enunciadas, sino todas las mujeres con las que se relaciona a lo largo de la historia. El componente femenino en *The Sandman* es constante y primordial. El

origen y el final son mujer. El detonante de la catástrofe —Nuala en el Infierno (Gaiman, 2002) y la mano por la que termina suscitándose el cambio en el héroe— La Muerte del héroe a manos de Las Benévolas (Gaiman, 2005d) son femeninos.

2. Muerte de los Eternos

Erika Bornay en *Las hijas de Lilith* hace referencia a la relación Eros-Tánatos y su representación iconográfica en las obras de Edward Munch, donde la muerte aparece siguiendo la tradición de las Vanitas de los siglos XVI y XVII, asociada a un esqueleto la imagen femenina. También recoge imágenes como *La novia de la muerte*, de Alfred Kubin, representaciones de finales del siglo XIX que aluden al mito de la *femme fatale*. «En el óleo *Baudelaire y sus musas*, de Armand Rassenfosse, el poeta aparece en su mesa de trabajo encima de la cual yace una figura femenina desnuda a la manera de una moderna Venus dormida. Mientras tanto, una ondulada serpiente une, como en un círculo de perversa complicidad, los brazos de uno y otro» (Bornay, 2004:371-377).

Pero Muerte ya no porta las carnes de una *femme fatale* y ha dejado de ser una matriarca. Solo en el libro, *Noches Eternas*, su representación está asociada a su poder. El diseño del personaje y su actitud son severos. Una Eva destructora y amenazante. O una diosa potente, repleta de poder y sin ningún tipo de pudor a la hora de hacer gala de él; «Me iré. Decidid lo que queráis en vuestro parlamento. A mi me da igual. No representa ninguna diferencia a largo plazo, ¿verdad? Uno a uno, todos vendréis a mi» (Gaiman, 2004b: 66).

Pero esta es una excepción. El carácter de Muerte no se estanca en esta versión severa de sí misma, asociada a los mitos griego y romano. El interés que despierta precisamente este personaje es la transgresión que representa; convirtiéndola en una adolescente (Gaiman, 2005b), Gaiman no solo la alejó del estereotipo de *femme fatale*, de diosa y de matriarca, sino que, además, aprovechó para adaptarla a la liquidez de los tiempos posmodernos (Bauman, 2007). No obstante, haciendo caso a esa liquidez propia del capitalismo neoliberal y a la crítica postfeminista que Virginie Despentes hace en su ensayo,

Teoría King Kong (2007), se podría traducir ese cambio como un disfraz, una forma de tranquilizar al sector masculino. Es letal pero no lo parece. Se adapta al canon, es agradable y generosa. No termina de subvertir las formas, se camufla y apenas hiere (Despentes, 2007: 22).

En otro orden de cosas, es importante especificar que Muerte se mueve por diferentes esferas de realidad. Una vez cada cien años abandona su oficio entre realidades para experimentar qué se siente siendo humana. Es entonces cuando se encarna.¹ El autor la define en el arco argumental titulado *The Sandman: Estación de Nieblas* «Muerte toma carne mortal para comprender mejor lo que sienten las vidas que ella se lleva, para probar el gusto amargo de la mortalidad: que éste es el precio que debe pagar por se quien divide a los vivos de cuanto ha ocurrido antes, de cuanto ha de venir después» (Gaiman, 2003:10).

En *Muerte, el alto coste de la vida* (Gaiman, 2005b) la hermana de Sueño se mueve por principios hedonistas, aplicando motivaciones positivas con quienes se encuentra. El carácter jovial y optimista de este personaje, junto a un físico amable, contrasta con el prejuicio iconoclasta que se tiene de la muerte. El rol que marca es el de compañera, complaciente en ocasiones, pero no por ello sumisa. No obstante, en ocasiones, el papel que desempeña la hermana mayor de Sueño no está lejos del de la madre protectora y sabia consejera.

La estética con la que se representa a Muerte, no es arbitraria. El movimiento subcultural gótico, cuyo origen estuvo a finales de los setenta en Reino Unido, define el exterior de esta diosa de principios vitalistas. Teniendo en cuenta que «la estética de la subcultura gótica y (que) sus inclinaciones culturales provienen principalmente de las influencias de la literatura de terror, las películas de horror, y en menor medida, de la cultura BDSM²» (Fuentes Rodríguez, 2004:18) vestir a Muerte con la indumentaria de este movimiento se convierte en toda una declaración de principios.

El otro punto a destacar, tomando la estética como referente performativo, es la casi nula sexualización del personaje; es decir, no se

¹Esta premisa fue abordada en dos películas, *La muerte de vacaciones* en los años treinta y *Conoces a Joe Black* en los noventa. En ambas la muerte estaba representada por un hombre.

² BDSM se refiere a la denominación usualmente empleada para designar una serie de prácticas y aficiones sexuales relacionadas entre sí y vinculadas a lo que se denomina *sexualidad extrema convencional*.

explotan sus atributos femeninos en primera instancia. La sensualidad y la seducción explícitas están reservadas a Deseo, cuya construcción de género —o transgénero (Preciado, 2008)— subvierte los roles y los trasciende.

3. Deseo de los Eternos

El pensamiento griego presenta dos aspectos en la concepción de Eros. El primero engloba la fuerza relacionada con el amor erótico y el impulso creativo. En la Teogonía de Hesíodo, se dice que Eros surgió tras el Caos primordial junto a otros dioses como Gea y Tártaro. El segundo aspecto recoge que Eros, como hijo de Afrodita con Ares, se encargaba de llevar el amor a los mortales. Es representado como un ser al que le gusta jugar con los demás, consciente del poder que ostenta. Esta forma de actuar no solo la hereda su versión romana, Cupido, también es el lastre mitológico que arrastra la personalidad de Deseo de los Eternos (Hesiodo, 1997). Neil Gaiman, por su parte, lo describe de la siguiente forma:

Deseo es de altura media. Es probable que ningún retrato pueda hacer justicia a Deseo, ya que verla (o verle) es amarla (o amarle) apasionadamente, dolorosamente, hasta la exclusión de todo lo demás. Deseo huele casi subliminalmente a melocotones de verano, y proyecta dos sombras: una negra y bien perfilada, la otra translúcida y siempre vacilante, como el reflejo del calor. Deseo sonríe en breves destellos, como la luz del sol que brilla sobre el filo de un cuchillo. Y hay muchas más cosas en Deseo que pueden compararse a un cuchillo. Nunca una posesión, siempre la poseedora, de piel tan pálida como el humo, y ojos leonados y afilados como vino amarillo; siempre has querido a Deseo. Seas quien seas. Seas lo que seas. Todo (Gaiman, 2003: 8).

La ambigüedad, tanto sexual como moral, es la principal característica de este personaje. Teniendo en cuenta de que se trata de una encarnación del Deseo de finales del siglo XX, resulta coherente hacer referencia al texto *Multitudes queer* de Beatriz Preciado en el que la autora afirma que

el género ha pasado de ser una noción al servicio de una política de reproducción de la vida sexual a ser el signo de una multitud. El género no es el efecto de un sistema cerrado de poder, ni una idea que actúa sobre la materia pasiva, sino el nombre del conjunto de dispositivos sexopolíticos (desde la medicina a la representación pornográfica, pasando por las instituciones familiares) que van a ser objeto de reapropiación por las minorías sexuales. (Preciado, 2003)

No solo Deseo, también la que es su gemela, Desespero, junto a Delirio, forman parte del conjunto de *anormales*. A pesar de ser ideas, se encarnan, toman forma antropomórfica. Son sus cuerpos

el espacio de una creación donde se suceden y se juxtaponen los movimientos feministas, homosexuales, transexuales, intersexuales, transgéneros, chicanas, post-coloniales... Las minorías sexuales se convierten en multitudes. El monstruo sexual que tiene por nombre multitud se vuelve *queer*. (Preciado, 2003)

Deseo es la representación de la atracción y del sexo, es por eso que no es ni hombre ni mujer. No existe definición en su representación, generando así un nuevo modelo habitado por multitudes. Por el contrario, el personaje de Delirio, dado su guión vital, encarna en sí misma el cambio. Se alude en el volumen *The Sandman. Estación de Nieblas* a una transformación abrupta en este personaje. Porque hubo un tiempo en el que Delirio fue Delicia.

Delirio es la más joven de los Eternos. Huele a sudor, a vino agrio, a noches largas, a cuero viejo. Su reino es cercano y puede visitarse, pero las mentes humanas no fueron concebidas para comprender su dominio, y los pocos que han emprendido el viaje han sido incapaces de describir más que diminutos fragmentos de él. [...] Su apariencia es la más variable de todos los Eternos que, en el mejor de los casos, son ideas vestidas con el aspecto de la carne. La forma y el perfil de su sombra no guardan relación con ninguno de los cuerpos que viste, y es tangible, como terciopelo viejo. Algunos dicen que la tragedia de Delirio es saber que, a pesar de ser más anciana que los soles, que los dioses,

siempre será la más joven de los Eternos, que no miden el tiempo como lo hacemos nosotros, ni ven los mundos a través de los ojos mortales. Otros niegan esto y dicen que Delirio no vive tragedia alguna, pero hablan sin pensar. Porque Delirio fue antes Delicia. Y aunque esto fue hace mucho, incluso hoy tiene los ojos disparejos: un ojo es de un vívido verde esmeralda, salpicado de puntos de plata que se mueven; el otro ojo es azul, como una vena ¿Quién sabe lo que ve Delirio a través de esos ojos disparejos? (Gaiman, 2003:9).

En la historia dedicada a Sueño, en *The Sandman. Noches eternas* (Gaiman, 2004b), Delicia es representada como una niña comedida, vestida con un traje verde y cabellos rojos, controlados (Gaiman, 2004b:67-68). Subrayar que Delirio fue Delicia es necesario porque significa que este personaje, hubo un tiempo, en el que encajó en el sistema de representación de género. Es decir, Delirio es el resultado de una transformación, de la pérdida del equilibrio. Ella representa, desde aquel punto de inflexión, la constante conquista, la redefinición. Porque nunca es la misma. Escapa de la territorialización heterosexual del cuerpo para habitar en los márgenes estéticos, ya sea «como fracaso o residuo» (Preciado, 2003). De ahí que este personaje adopte la estética punk.

Pero, volviendo a Deseo, Preciado matiza que la multitud *queer* no tiene que ver con un *tercer sexo* o un *más allá de los géneros*. Por lo que no se trata de buscar la neutralidad, ni el hermafroditismo en Deseo. Este personaje se presta a encarnar esa apropiación de disciplinas de los diferentes saberes sobre los sexos a los que se hace referencia en el texto nombrado (Preciado, 2003). En Deseo se pueden rearticular todas aquellas tecnologías sexo-políticas concretas de producción de los cuerpos *normales* y *desviados*. Tal y como especifica,

a diferencia de las políticas *feministas* u *homosexuales*, la política de la multitud *queer* no se basa en una identidad natural (hombre/mujer), ni en una definición basada en las prácticas (heterosexuales/homosexuales) sino en una multiplicidad de cuerpos que se alzan contra los regímenes que les construyen como *normales* o *anormales* (Preciado, 2003).

Tanto Deseo, como Delirio y Desespero, son representaciones construidas desde los márgenes. Son las repudiadas, especialmente Desespero. La melliza de Deseo no es tanto su lado oscuro, como lo que queda de este cuando desaparece. Es representada como la antítesis de Deseo, un doble deformado, un espejo monstruoso. Y es en la deformidad, en lo extraño, donde reside la principal diferencia de Desespero, aquello que la define y la señala.

Desespero, hermana melliza de Deseo, es reina de su propio territorio. Se dice que en el dominio de Desespero hay esparcidas multitud de pequeñas ventanas, que cuelgan en el vacío. Cada ventana contempla una escena diferente y es, en nuestro mundo, un espejo. [...] Su piel es fría y viscosa; sus ojos son del color del cielo, en esos días grises y húmedos que despojan al mundo de color y de sentido; su voz es poco más que un suspiro y, aunque no tiene olor, su sombra huele ácida, a almizcle, como la piel de una serpiente. Hace muchos años, una secta que estaba en lo que ahora es Afganistán, la declaró diosa y proclamó que todas las habitaciones vacías eran sus lugares sagrados. [...] Desespero habla poco y es paciente (Gaiman, 2003:9).

Junto al resto de sus hermanas, forma parte de una multitud de diferencias. Todas ellas representan relaciones de poder transversales, primigenias. Son ideas representadas como mujeres, pero estas no lo son en el sentido biológico del término. El origen mitológico les confiere la fuerza de la tradición, pero la resignificación es capital para que puedan ser adoptados como nuevos modelos.

4. Tres modelos de lo femenino

En *El parlamento de los grajos* se relata el origen, según la tradición judeocristiana, de las tres primeras mujeres: Lilith, La Sin Nombre y Eva.

Todo empieza con Adán. Dicen que era hermafrodita, un gigante andrógino, al principio del todo, al alba. Macho y hembra los creó y los llamó Adán. Cuatro brazos, cuatro piernas, dos juegos de órganos sexuales, dos cuerpos espalda

con espalda. Y Dios dividió a Adán en dos seres, macho y hembra. Adán y Lilita. Fue su primera esposa. Era poderosa e inteligente. Era, después de todo, él. [...] Lilith fue expulsada del Edén y plantó su propio jardín. Adán se quedó solo. Entonces Dios creó a la segunda esposa. Nunca tuvo nombre. Dios la creó para Adán de la nada. Primero huesos, luego órganos internos, carne, músculo, cartílago. Grasa, bilis, ojos, moco. Piel, pelo, aliento. Adán no podía soportar estar cerca de ella. No quería tocarla. La veía llena de secreciones y sangre. Es lo que dice el Midrash. [...] Entonces Dios durmió a Adán. Tomó una costilla de su costado y de allí creó a Eva. Solo cuando estuvo completa despertó Adán. Vio a Eva, acabada y perfecta, y la desposó. Y comieron del árbol del bien y del mal; y al distinguir el bien del mal ya no estuvieron en el paraíso. El Génesis dice que Dios les expulsó porque estaba asustado: asustado de que, al haberle desobedecido una vez, volvieran a hacerlo... que comieran del árbol de la vida para siempre, como dioses eternos (Gaiman, 2005a: 13-16).

Estos fragmentos, extraídos resumen tres formas de abordar la construcción femenina. Mientras Lilith ha sido el modelo adoptado por las desobedientes, las irresponsables, aquellas que han renunciado a la sumisión, Eva es el espejo del primer pecado, de la culpa, de la perfecta paridora complaciente. No obstante, a ella también se le contrapone otro mito, la Virgen María. O, lo que es lo mismo, La Sin Nombre, repudiada y abandonada, pero también la opción de deconstrucción, el mito olvidado que, como ocurre con las Eternas, puede ser adoptado por un nuevo modelo de mujer, uno que atraviese el sistema, transversalmente, y pueda ser deconstruido y significado de nuevo. Virginie Despentes habla de entender y cuestionar los mecanismos que han codificado al género femenino. También plantea la resignificación como opción política (Despentes, 2007). Estoy de acuerdo. Pero, para ello, necesitaremos todo un panteón de modelos que den ejemplo.

BIBLIOGRAFÍA

- BATAILLE, George (1989): *Las lágrimas de Eros*, San Francisco: Editorial City Lights Books.
- BAUMAN, Zygmunt (2007): *Tiempo líquido*. Barcelona: Tusquets Editorial.
- BENDER, Hy (2000): *The Sandman Companion: A Dreamer's Guide to the Award-Winning Comic Series*: DC Comics Editorial.
- BORNAY, Erika (2004): *Las hijas de Lilith*, Madrid: Ediciones Cátedra.
- DEBRAYS, Régis (1994): *Vida y Muerte de la Imagen*, Barcelona: Paidós Editorial.
- DESPENTES, Virginia (2007): *Teoría king kong*, Madrid: Editorial Melusina.
- FUENTES RODRIGUEZ, César (2007): *Mundo Gótico*. Barcelona: Editorial Quarentena.
- GAIMAN, Neil (2003): *The Sandman. Estación de Nieblas*, Barcelona: Norma Editorial.
- (2004a): *The Sandman. La Casa de Muñecas*. Barcelona: Norma Editorial.
- (2004b): *The Sandman. Noches Eternas*, Barcelona: Norma Editorial.
- (2005a): *The Sandman. Fábulas y Reflejos*, Barcelona: Norma Editorial.
- (2005b): *Muerte, el alto coste de la vida*. Barcelona: Norma Editorial.
- (2005c): *Muerte, lo mejor de tu vida*, Barcelona: Norma Editorial.
- (2005d): *The Sandman. Las Benévolas*, Barcelona: Norma Editorial.
- HESÍODO (1997): *Obras y fragmentos: Teogonía. Trabajos y días, Escudo. Fragmentos. Certamen*: Madrid. Editorial Gredos.
- PRECIADO, Beatriz (2002): *Manifiesto Contra-sexual*, Madrid: Editorial Ópera Prima
- (2003): *Multitudes queer. Notas para una política de los «anormales»*. Revista Multitudes, N° 12, París, disponible en <<http://www.hartza.com/anormales.htm>>, [fecha de consulta: 23 de abril del 2008].
- (2008): *Testo yonqui*. Madrid. Editorial Espasa Calpe.